コラム集

前書　ゲーム理論を人生に役立てる

皆さんは、ゲーム理論という研究分野を聞いたことがあるでしょうか?.ゲーム理論とは、複数のそれぞれのプレーヤーが、お互いに状況や相手に影響を与え合いながら、それぞれの目標を達成しようとするときの望ましい戦略や最適の結果を研究する理論です。こう言うと、ちょっと難しいですが、もともとはトランプゲームやチェスなどの必勝法を発見する為に開発された科学分野だと説明すると分かりやすいでしょう。

あまり知られてはいませんが、経済学や軍事学等に応用され、学問分野として確立されています。このゲーム理論を生物学に応用した分野は進化ゲーム理論 evolution game と名づけられています。２０世紀に開発された比較的新しい理論です。

動物の進化という側面に的を絞ったゲーム理論の研究分野で、今政治等でよく使用されるタカ派やハト派の言葉のルーツともなった学問ジャンルです。

ただ、進化ゲーム理論は今の時点では動物同士での行動しか分析の対象にはなっていませんでした。また、特殊な機関での専門研究という印象が未だに存在し、名前は何となく聴いた事がある方々にとっても、その内容が詳しくはわからないというのが実際でしょう。

まあ、逆に言うとそれだけ発展途上の研究分野なんですね。

筆者は本々はドストエフスキーについての文学研究を専門に行っていましたが、最初は研究手法の１つとしてゲーム理論を文学理論に応用できないか模索している際に進化ゲーム理論と出逢い、その優れた理論に魅了され、いつの間にか我知らず筆を執っていました。

生命がその究極の目的を自らの生命の保全と遺伝子の伝達だとするならば、人間の諸行動が生存と子孫繁栄を目的とした行為ということもできましょう。

そうであれば、われわれの行動は全て何らかの戦略に基づく行為だということが出来るでしょう。

人間がこうして意識的無意識的に用いる戦略行為を今著では生殖能力の違いによる男性と女性の戦略の異なり、安定戦略の説明、各戦略の歴史的発展、分析テストやコラムなどを交えながら詳しく説明してまいります。

皆様が有意義な人生を送れるようお役に立てましたら幸いです。

1章　ゲーム理論の４戦略

４つの進化戦略

さて、それでは人生に役立つゲーム理論の説明に入ります。人間が普段意識・無意識に行っている戦略はズバリ４つに分類できます[1]。その４つの戦略とは何かというと、タカ派戦略、ハト派戦略、ブルジョワ戦略、聖者戦略です。

以上の４つの戦略は、つまり男性女性を問わず、人間が生存するために必要な水や食料、土地や燃料、金銭などの資源を得るために、そして子孫繁栄のため、つまり恋愛で異性（異性は子供を産む為、そして子供を育てる為の重要な資源です）を手に入れる為、あるいは自分がより異性にモテる為に、あるいはゲットした異性をとられないようにする為に、それぞれの人間たちが意識・無意識に行う戦略です。

まずは、この４戦略を１つずつ説明してまいります。

タカ派戦略

タカ派って言葉、皆さんどこかで聴いたことありませんでした？この言葉って実は政治や派閥の世界でよく使用される言葉なんです。「タカ派政治家〜派の○○××氏は…」なーんて感じの台詞、ニュースで時々耳にする台詞です。実はこの言葉の起源は進化ゲーム理論なんです。

この言葉の起源はＪ．メイナード＝スミス氏という進化ゲーム理論の権威の著書[2]に登場するタカ・ハトゲームなのですが、タカ・ハトゲームのタカとはそのままズバリ鳥類の鷹を意味し、そこではタカ派戦略とは、えさ場争いの際、「傷つくか相手が逃げ出すまで戦いを挑み続ける」戦略と記述されています。

つまり、食料、土地などの資源を奪い合う際に相手を傷つけてでも資源を手に入れようとする戦略がタカ派戦略であるといえます。

限られた水や食料などを巡って争っている動物もタカ派戦略を行っていると言えますし、その延長線上にある、動物の進化した人間が領土を巡って争う戦争もタカ派戦略であると言えます（事実政治用語では外交や軍事で戦争を支持し強硬な政策を主張する政治家やそのグループをタカ派と呼びならわしています）。

恋愛におけるタカ派戦略の例を挙げると、この戦略は、よく青春スポーツ漫画に登場する戦略だと言えるでしょう。

ヒロインが「この試合に勝った人と私は付き合う」等と賭けをして、ヒロインを手に入れるために、必死で戦いあう主人公とライバルなんて例があります。

このとき、主人公とライバルは、相手を蹴落としてでも、自分がヒロインを射止めようと勝敗を競い合うのですが、この二人がとっている戦略を一般的なタカ派戦略だと呼ぶことが出来るでしょう。

このようなタカ派戦略におけるゲーム理論は主に軍事や戦争などに於ける戦略研究として、これまで研究が行われています。

ハト派戦略

進化ゲーム理論におけるハト派という用語もJ．メイナード＝スミスのタカ・ハトゲームに起源を発していて、タカと同様、タカ・ハトゲームのハトも鳥類の鳩を意味し、ハト派戦略はえさ場争いの際に「まず誇示する。相手が戦いを挑めばただちに逃げ出す」との記述があります。

タカ派戦略は資源（この場合の資源はえさです）に対する欲求が強く、そのため独り占めしようとして闘争という手段によって独占して資源を手に入れようとしますが、ハト派戦略はグループで争うことなく資源を手に入れようとするのがその戦略の特徴です（実際公園などでは鳩が喧嘩もせず、みんなで餌をついばんでいます）。

このように争いを避けて皆で協調し、平等に資源を手に入れようとするのが進化ゲームとしての基本戦略です。

ちなみにハト派という言葉も、タカ派と同様、政治用語としてよく使用される言葉です。タカ派が外交政策等に於いて、武力による解決を支持するのに対して、ハト派は対話による穏健な解決を支持するというのが、政治用語の概念です。

一方恋愛シーンにおけるハト派戦略とは、彼氏（彼女）を友達（職場仲間、上司）に紹介してもらう、お見合いで結婚する、社員恋愛を行う、サークルの仲間だったのが恋愛に発展するなどが挙げられます。

所属する、友人仲間、職場仲間、会社、サークル等内にて仲良くしながら、その中でみんなの協力と承認を得て、お付き合いを行うというのがその戦略として挙げられるでしょう。

このような、人々が協力して資源を共に分かち合うハト派戦略におけるゲーム理論は、協力ゲームとしてこれまで研究が行われています。

ちなみに男性は子供の時から対戦型のゲームやスポーツなど勝利という資源を巡るタカ派型のコミュニケーション遊戯をするのが多いのに対し、女性はおままごとや着せ替え人形、ぬいぐるみ遊びなどの協調型のコミュニケーション遊戯を行う傾向があります。

これは、男性が無意識に対戦型コミュニケーションを選択することが多いのに対して女性が協調型コミュニケーション戦略を無意識により多く採用しているということになるのですが、これは実は男性と女性の生物学上の特質が要因なのです。それについては後の男性の戦略と女性の戦略の項にて述べるとしましょう。

ブルジョワ戦略

タカ派戦略とハト派戦略は、これは動物界にも当然ながらよく見られる戦略パターンなのですが、今から説明するブルジョワ戦略、そして聖者戦略は人間のみが行っている高等な戦略です。

J．メイナード＝スミスによると、ブルジョワ戦略とは「所有者であればタカのように、侵入者であればハトのように振舞うものである」と記述がありますが、これは単純モデルの作成の際に用いた概念であるので、今回の分析に該当するとは言えません。

そこで、ブルジョワ戦略を説明する最も簡単な言葉としては様々な経済行為があげられます。

まず、資源を増加する行為として、お金を貸すという行為を例にしてみましょう。

金を貸す人は金銭を他者に貸すという行為を行います。当然他者に貸すので、金を貸す人はその金銭を自由に使用することが出来ません。しかしながら、その金銭はそれでも自分の金銭であることには変化がありません。そして、その金銭を借りた人間は、その金銭を借りた人間に対してその利息を支払うために（それは定められた数パーセントの利息の場合もあり、「悪いことしてるな～」という心理面での負債感である場合もあります）、金を貸す人はその所有を増やします。金を貸す人は、金を借りる人を助けるようでいて、結果としては金を借りる人から貸した以上の金銭を受け取るのです。それはつまり、金を借りる人は貸す人のために働いているようになってしまいます。現代社会でこのロジックを把握しなければ、借金地獄などで損な人生になってしまいますので、気をつけてください（かなりいい事言ったぞと自己満足）。

この金を貸す借りるということを進化ゲーム理論として説明すると、ブルジョワ戦略とはお金（資源）を自分で使おうとはしないが、お金は欲しいので、その資源を得ようとする人間（借りる人間）から利益（この場合は利息）を入手し、資源を増やす（お金を増やす）戦略です。

更に資源を増加する単純明快な行為としては資源を溜める（金銭の場合でいうなれば貯蓄）という行為があります。

様々な職業に就き、サービスを提供する代償として金銭（資源）を得る、いわゆる仕事もブルジョワ戦略に当たるでしょう。

更に、資源を代償として自らがより必要とする資源と交換する（例えば金銭と引き換えに必要な商品を購入する）、いわゆる商業取引行為もブルジョワ戦略と言えるでしょう。

このように資源を増やす或いは資源を代償としてより価値のある資源と交換するという主旨で行われる経済行為全般がブルジョワ戦略であるといえます。

経済営為に於けるゲーム理論はゲーム理論研究で最先端の分野の１つであり、今や日本でも経済学ではゲーム理論の勉強はほぼ必須となっています。

一方で男女の関係において言えば、例えばこういう方法で金持ちになった人

間が、金を返せなくなった異性に肉体関係を要求する、なんてパターンは、１つのブルジョワ戦略と言えるでしょう。借金を返せなくなった女性が風俗に身売りされるなんてのも、実際にあるでしょう。

逆に、金を払って異性と性的関係を持つ買春も、自らの金銭という資源を用いて、子孫を残すために必要な資源ともいうべき異性を手に入れようとするブルジョワ戦略だと言えそうです。

以上に挙げた例は、金銭面での裕福さを前提としたパターンですが、そうでなくとも、例えば付き合うつもりはないが、異性の友達を多く確保しておくというのも、異性に対する欲求は制御するが、確保はしておくという意味で１つのブルジョワ戦略といえるでしょう。

聖者戦略

聖者戦略は異性や資源に対する戦略を諦める代償として、それを狙う同性が取らざるを得ない戦略を回避し、利益を手にする戦略です。資源に対して一切の関心を示さない代償として手に入るのは、それ以外の地位や、名誉、そして自身の安全の保証です。なぜなら、異性や資源を巡る争いに巻き込まれる心配がないからです。

その代表であるのが宗教等における禁欲行為です。

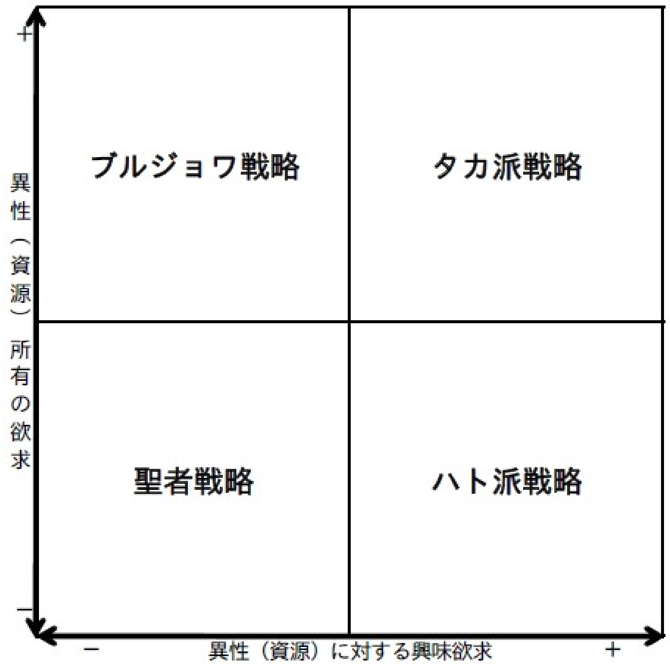
例えばキリスト教や仏教などの宗教では、修道や苦行など性愛や食欲など様々な欲求を制限して他者の幸せを祈る宗教生活を送り、その清貧で潔白な行いにより、人々の尊敬（信仰）を受けます。

自分が所有している財産などの資源を譲渡する行為も聖者戦略と言えるでしょう。　ちなみにボランティアなどの自らの利益を省みない利他行為も聖者戦略ということが出来ます。

聖者戦略も人間のみが取りうる高等戦略と言ってよいでしょう。

一方恋愛シーンでは、悲劇小説などのテーマとなる、愛している異性がいるけれども、その異性の幸せの為に自ら身を引くというような行為や、禁欲行為で説明した通り、そもそも最初から異性との交際を行わないという行為が挙げられます。

ゲーム理論の４戦略



タカ派戦略	異性（資源）所有の欲求と異性（資源）に対する興味欲求が＋
ハト派戦略	異性（資源）所有の欲求がーで異性（資源）に対する興味欲求が＋
ブルジョワ戦略	異性（資源）所有の欲求が＋で異性（資源）に対する興味欲求がー
聖者戦略	異性（資源）所有の欲求と異性（資源）に対する興味欲求が＋

2章　男性戦略と女性戦略

ここまで筆者は4つの進化戦略と16の組織戦略に関する説明を行いましたが、今章では男性と女性の生殖機能の異なりより、男性と女性の行う戦略の性差について説明を行います。
　この章より、それぞれの生殖能力の特徴と、その性差、そしてそこから導き出される男性と女性の戦略の異なりを概観することが出来ます。

男性戦略－万人の万人に対する戦い

　私は先ほど、4つの進化戦略、ハト派の説明の場面で、男性は一般に対戦型コミュニケーション戦略が多いと述べました。
　それは何故かと言うと、人間の男性の生殖能力が拡散型だからです。男性は、その気になれば、短い時間で複数の女性に生殖行動を行うことが出来ます。
　それこそ1人の男性が15歳ぐらいから性に目覚めて、その後毎日5人の女性と生殖行動を続けていたとしましょう。そうして75歳で寿命を全うしたとします。そうすれば、人間は5人×365日×60年=何と、109500人もの女性と理論上性行為を行うことが出来てしまうのです。その性行為で子供が生まれる可能性を20パーセントと見積もったとしても（実際の確率は定かではありませんが…）21900人の女性との間に子供を設けることが出来ちゃうんです。
　ところが、実際問題として、男性と女性の数の比率は殆ど1：1と言っていいでしょう。
　それゆえに、男性には熾烈な争いが起こってしまうのです。何故ってより多くの子孫を後代に残したいという自己保存本能が原因です。これは、生物の特質として全ての男性に埋め込まれてしまっているのです。
　簡単に説明するならば、世界に1000人の男性と1000人の女性がいたとすると、意識の中で、あるいは少なくとも、間違いなく本能では1000人の男性はその全ての1000人の女性と性行為を行い、子孫を設けたいと思うはずです。しかしながら、ご存知の通り、女性はそんな簡単に沢山子供を産むことは出来ません。
　1000人の女性を独り占めしてしまいたいという男性が1000人いるのですから、当然そのパイを巡る争いが起こります。何度もいいますが、これは幾ら教養を身につけ、高い地位に立っていたとしても、本能に仕組まれている為に避けられません。
　まさに、ホッブス（倫理の授業で聞いたことがあるのではないでしょうか?）の言ったように、「万人の万人に対する闘争」が生まれてしまいます。世界に存在する殊男性同士の争いはここから発生します。
　悲しい結果です。
　これが永久に続けば、人が人を憎しみあい、殺し合いの絶えないまさに恐怖の世界です。当然ながら、そんな世の中では、男性は生殖に成功したとしても、その女性を奪われてしまったり、子供を殺されてしまったりしてしまい、全員満足な子育ても出来ません。困りました。ですが、そんな絶え間ない争いに疲れ果てた人類は、ある画期的な制度、進化ゲーム理論で言うところの安定戦略を発明しました。

それが結婚という制度です。

　この結婚という制度については安定戦略の章にて詳しく述べますが、簡単に言うと、１人に就き１人までなら女性は男性と、男性は女性と生涯お付き合いして、子供を残していいよ、という安定戦略が取られたのです。

　ですが、そうなると今度は新たなる争いが発生します。それは、子孫の存続に適した優秀な女性を獲得する争いです。

　つまり、飛びぬけて美人だったり（当然ながら、容姿が端麗だというだけで、子孫繁栄に適正があります）、女性の家が資産家だったり（当然裕福なほうが子孫繁栄に適っています）、女性の頭脳がとても優秀だったり（子供に質の高い教養を身に付けさせ、子孫繁栄に役立てます。）するパートナーを選ぼうと努力するのです。その為に肩書など互いの優位性を主張し合ういわゆるマウンティングという闇なる闘いが横行します。

　当然ながら、結婚等の安定戦略が存在していても、最初に述べたとおり、男性にはより多くの女性と生殖行為が簡単に行えてしまう為に、ちょっと油断すると、不倫や浮気などを行ってしまいます。男性諸君は歳をとるにつれて、皆お互いのその習性を感得するようになりますから、他人に自分のパートナーを奪われないか心配且つ油断があれば、「不倫のひとつぐらいしちゃうぞ、ムフフ」という男達の集まりの苦しみの中で死ぬまで収束のない男性同士の闘いに苦しみます。

女性戦略

　それでは今度は女性戦略を分析しましょう。筆者は男性戦略と同じく４つの進化戦略、ハト派の説明の場面にて、女性には協調型コミュニケーション戦略が採用されているという説明を行いましたが、それを女性の生殖能力から説明しましょう。

　女性の男性とは異なる特徴は、自らの体内に子供を約１０ヶ月にわたって宿し続けるという点です。当然ながら、その期間は子供を宿した以外の男性の子供の出産が出来ないのです。さらに性に目覚めてから一生が発情期ともいえる男性とは異なり、一定の年齢にて生殖能力を失ってしまいます。

　計算すると、女性が１３歳にて性欲に目覚め、その後閉経迄に（この数値を３３年と３ヶ月と仮定します）性行為と出産を絶え間なく繰り返したとします。３３年と３ヵ月は月に換算すると、３９９ヶ月ですから、それを出産にかかる期間１０ヶ月で割り算をすると、３９９÷１０＝３９．９人、つまり４０人にも満たない人数なのです。

　ギネスブックに最も子供を産んだ女性が６９人を出産したとの記録がありますが、当然これは３つ子や４つ子を含めた驚くべき人数と言えます。

　ここで、女性の生殖能力と男性の生殖能力を比較してみると、自ずから男性と女性のとる生殖戦略が明らかになります。ちょっと箇条書きで説明しましょう。

①１０ヶ月＝３００日として、男性は３００日×５人＝１５００人と性行為を行う能力があり、そのうち２０パーセントの女性に子供をもうけるとして、３００人のより多くの女性の間に子孫を残すようにプログラミングされた男性が女性とおよそ１：１の比率で存在する。一方女性は１０ヶ月に１人の子供を産むのが限界であり、さらに子供を生む能力のある時間が人生の約半分であるから、その結果として、男性と女性との恋愛には驚くべき競争倍率の差が生まれる。

概算すると、３００（男性の１０ヶ月の生殖能力）×２（生殖能力のある男性と生殖能力のある女性との比率）＝６００倍です。

言い方を変えると、女性は男性を選ばず、たとえ男性が複数の女性との間に子供を設けてもいいと言うのであれば（先程述べた万人の万人に対する闘争の社会では）、何と、男性の６００分の１の努力で子供を産むことが出来ちゃうんです。ですが、そういう社会は所詮万人の万人に対する闘争の社会の為、男達は皆闘争や殺し合いを繰り返し、女性も子供を無事出産できるかどうかわからず（子供の父親となるべき男性が殺され、その女性が無理やり堕胎させられる可能性がある）、よしんば子供が生まれたとしても男性ならば、父親やそれ以外の男性にとって自らの生殖のライバルとなってしまう可能性がある為、すぐ殺されてしまう可能性があります。ちなみに女性が協調戦略をとるのは、生殖能力の特徴から女性同士の争いが男性ほどは必要ない、子供を身籠ってから、少なくとも出産までの１０ヶ月がとても無力な為、また先程述べたように、一人の子供を出産するまでのコストが男性の６００倍あるために、争いが存在しては無事子孫を残せないからでしょう。また、女性にとっては男性が複数の女性との間に子供を産むのは得策ではありません。自分の子供に金銭の投資や教育があまり施されず、さらにその行為を行った男性がそうでない男性達からスパイト（制裁・嫌がらせ）行動を受けるからです。

当然同一の男性の子供を産んだ女性同士にも男性の教育や資源を巡る争いが発生する為、万人の万人に対する闘いは男性にとっても、女性にとってもメリットがありません。そうして、結局は安定戦略を選ぶようになります。

②さて、安定戦略として、男性と女性が結婚という制度にて結びつくようになると、今度は男性と同じく女性の間でもパートナー選びの競争が起きます。

パートナー選びの競争のエッセンスは男性と同じく、容姿が端麗で裕福、頭脳優秀な男性を選ぼうとするのですが、男性との違いは、１．安定戦略はとられていても、本能ではやはり男性の６００倍余裕がある。２．男性と異なり生殖を行える年齢に限りがある。３．子供を自分の体内で育てなければならない為、その間保護を必要とし、男性に逃げられてしまう可能性すらあり、依然として生殖のリスクが高い。４．生殖に関する女性同士の争いは少なく、同性同士の協調型コミュニケーションが基本である、等の特徴を持ち続けます。

その結果として、女性は自分に言い寄ってくる男性には不自由しないものの（当然ながら男性のほうが６００倍競争率が激しい）、女性はその中でより優秀な、子供を身籠ってからも逃げないような男性（より自分を愛してくれる男性）をゲットする必要があるのです。

それゆえに、女性の心中は「私に言い寄ってくる男はいくらでもいる。でも、私がおばさんになっても愛しててくれるような真摯、優秀そして魅力ある男性を1人ゲットしなきゃ」となります。そんな女性の生殖戦略として最高の武器は男性を嫉妬させる能力です。ちゃんと子育てや教育を施すかどうかを別にすれば、女性は男性の６００倍もてるのです。その為、ターゲットの男性に服従するようなフリをしてその後それ以外の男性にも気があるような素振りをして男性を嫉妬させ、服従する、その繰り返しを行いながら、男性を振るいにかけ操り、自分と自分の子供を育て、自分が歳をとって生殖能力を失っても浮気をしないような男性をゲットするのです。男性間の争いは殆どの場合女性が男性を振るいにかけている時期に起こります。

3章　進化的に安定した戦略（ESS）

先程筆者は男性の戦略と女性の戦略の章にて、人間に（特に男性に）プログラミングされた生殖能力の特徴のために発生する争いをホッブス氏の名言より「万人の万人に対する闘争」と表現しました。

そしてこの「万人の万人に対する闘争」は男性にとっても女性にとってもメリットが無く、結局は安定した戦略を選ぶようになると解説を行いました。

この際説明した安定した戦略とは、ゲーム理論の用語で進化的に安定した戦略(Evolutionarily Stable Strategy)と言い、先の章で開設した男性と女性の生殖を巡る場合では、男性が複数の女性との間に子孫を残す能力がある為に発生する男性同士の争いで生じた社会的不安定を、男性一人と女性一人が互いに結び付き、他の異性との交渉を行わない代わりに社会で認知され、子供の出産や子育てを安全に行う『結婚』という安定戦略で解消しています。

このような安定戦略で重要な概念となるのがコミットメントであり、これは結婚などの安定戦略を行う人々がコミュニティ内で行う有形無形の契約関係を表します。

この安定戦略には人類の男女間の間で取り交わされる最もポピュラーな安定戦略である「結婚」以外にも様々なバリエーションがあります。それを、結婚も含めて詳しく説明しましょう。

私達お付き合いしています―彼氏彼女の安定戦略

「俺達付き合ってるんだ～」、「私彼氏と別れた…」、こういう言葉恋愛シーンでしばしば耳にする言葉です。実はこの「付き合っている」という男性と女性の関係は1つの安定戦略なんです。それでは、今から「付き合う」という男性と女性の安定戦略を詳しく説明するとしましょう。

「付き合う」という関係は男女相互の排他的関係を表します。これは男性あるいは女性の「付き合おう」等の申し出とそれに対する異性の了承「うん、わかった」等の返事にて成り立ちます。それは、「別れる」（コミットメントの解消）あるいは「結婚する」（より相互的な親族等を含めたコミットメント）迄行われます。文書等にての正式契約は無く、お互いが付き合っていると認識していれば、二人は既に付き合っていることになり、それを家族・友人等に「私達付き合っているの」と言えば、周囲にもその「付き合い」を認識させられます。

このように何らかの方法で自分の情報を他者に開示することをゲーム理論ではシグナリングと言います。シグナリングについてはコラム『シグナリングバトル』で詳しく説明を行っています。

メリットとデメリット

「付き合う」という安定戦略のメリットは、何と言っても「結婚」程の拘束力や有効性がないにしろ、男性と女性との間に排他的な相互コミットメントを築けるという点です。この相互

コミットメントはデートやキスから、場合によってはＳＥＸ迄の行為を行っている、あるいは行う意欲があるという意味合いがあります。

　法律の拘束力はありませんが、もし「付き合っている」という関係を承知の上でその付き合っている異性と交際したりしたならば、「人のオトコ（オンナ）を奪おうとしたヤツ」として友人等のコミュニティから冷遇されると言う倫理制裁を受けます。

　男性と女性は時間をかけて、お互いの気質や性格、果てはＳＥＸの相性も含めて互いを熟知し、結婚をするに値するかどうかチェックを行います（ちなみに男性は単なるＳＥＸ、女性は金が目当ての場合がありますので、注意してください。そういう場合は「ただ付き合っているだけ」という言葉を男性女性共によく話します…。）

　一方デメリットとしては、法律の拘束力が無く、倫理面での拘束力も少ないため、結婚とは異なり生殖行動は出来ません。生殖行動を行うには結婚というプロセスを経る必要があります（ちなみに、結婚してから生殖行為を行うのとは異なり、付き合っているうちに行った生殖行為で子供が出来る、いわゆる『できちゃった婚』と言う結婚へのプロセスも存在します）。また、さらに彼氏、彼女よりもさらに魅力のある異性や、更に好条件の付き合いがあれば、結婚とは異なり、すぐに別れてしまってもかまわない為にやはり依然として不安定なままです。さらに「付き合う」という行為もそれをあまりに繰り返すと、異性から結婚してもすぐに浮気するのではないかと危惧されてしまうのです。人間は当然ながら商品ではありませんが、しかしながら中古より新品のほうがいいという心理が働いてしまいます。同性からも、恋に落ちる経験は誰しもありますから、1回や2回は黙認されますが、それがあまりに多いと単なる金目当てあるいはＳＥＸ目当ての確信犯としてスパイト（制裁・いやがらせ）行動の対象になってしまいます。

　一度の「付き合い」にて最高のパートナーと巡り合うのが理想ですが、なかなか難しいのが人の生です。

結婚―崩れかかった人類普遍の安定戦略

　そんな現実の「付き合い」の中で人生を共に生きていこうと決心した2人が行うコミットメントを「結婚」と言います。「結婚」というコミットメントでは、所属する国に文書にて有形の契約を行い、キリスト教や神教等の教会・寺院等にて莫大な費用を費やして、高価な指輪を嵌めてシグナリングを行い、宗教面・倫理面での保護と束縛を受けます（キリスト教のカトリックでは離婚が禁止されています）。

メリットとデメリット

　結婚のメリットは正々堂々と安心して生殖活動、そして子育てを行えるという点にあります。結婚している男性女性は法律や宗教倫理に保護され、結婚している男性女性を手に入れようとする人間は何らかの形にて制裁を加えられ、同性から相手にされなくなります。現在世界で普遍的に存在する生殖と子育てを正式に許された唯一の方法です。

　また、結婚の誓いはその女性のみとの交際を行い、それ以外の女性とは恋愛やＳＥＸを行わないとの誓いの為、それを守っている限りは信用され、企業組織にて出世しやすくなるというメリットがあります。

一方デメリットは、一度結婚してしまうと相手をもう選んだり変えたりすることができなくなってしまうと言う点です。中には不倫や浮気と言って、結婚しているのに妻・夫以外の女性とＳＥＸを行ったり、隠し子を作ってしまう人間もいますが、結局は出世が出来ない、同性・異性から相手にされなくなる等の制裁や嫌がらせを受けてしまいます。

また、結婚を解消する離婚という制度も一応は存在しますが、この権利を行使すると、スパイト行為の対象となります。当然ながら出世は望むべくもありません。子供を既に産んでいるならばなおさらです。

子孫を残すという生命としての目標も果たしたために、完全な成人とみなされ、一切の甘えも許されません。子育てや教育資金の労働の為に人生の労力を注ぎ込まなければならなくなるケースが殆どです。

現代では社会の凄まじい進歩の為、結婚しても子供を産まない、永遠の誓いの筈の結婚に於いて離婚が普通となりつつある等の社会問題が発生し、結婚そのものの制度も危ぶまれています。

ポルノにまつわる職業―子孫繁栄よりＳＥＸの快楽追求安定戦略

「結婚」して、子供を産む・生命としての自己目標は果たされますが、子供の養育費のために人生を費やし、それ以外の異性との生殖の可能性も無くなってしまう。果たしてこれで人生をエンジョイできるのか、これが人生だと言えるのだろうか、と考えたあなた、こんな人生はどうでしょう。

アダルトビデオのＡＶ男優・女優や歓楽街のソープやヘルスなどの風俗の職業に就いてしまうのです。アダルトビデオであれば欲求不満な世の男性・女性の自慰に貢献し、ソープやヘルスには世の性本能を抑えきれない男性諸君が異性を求めてやって来るために立派な商売となります。実際古来より売春は人類最古の職業の１つです。

当然ながらこういう職業についていればＳＥＸの機会は一般に生活している人と比べ物にならないぐらい増えるでしょう。快楽を追求する、あるいは金銭面で肉体を売らざるを得ない男性・女性は幾らでもいるからです。当然そんな人たちの社会で生きていればＳＥＸなんて挨拶ぐらいの感覚でしょう。

人間は生命として存続する為の仕掛けとして、ＳＥＸが物凄い気持ちのいいように作られています。そのＳＥＸを沢山の人間と楽しむなんて（現在は避妊技術が発展している為にＳＥＸを行っても子供を作らなくても済むんです）最高ではありませんか！

しかし、生殖を行い、子孫を残していくためには相応しくありません。何故なら、一般社会とは信用、信頼で成り立っているからです。いいオンナ（オトコ）とたくさんＳＥＸしたくてたまらない、みんなそうでしょう。しかし、それを我慢して社会生活を営んでいるのです。そうしなければ、争いとなり、子供をちゃんと産んで育てられないからです。

こういうポルノにまつわる職業をしていると認知された人間は（今はメディアが発達しているため、あらゆる情報の伝達が早く、さらに悪事千里を走るといいます）、異性からは「必ず浮気する人間」と、そして同性からは「自分のパートナーを寝取ろうとする人間」として、つまはじきにされてしまいます。当然その影響は罪のない子供に迄およぶでしょう。その結果著しく結婚相手としての評価を下げ（一般的に付き合って結婚というプロセスを経る人たちから

は結婚相手とみなされないでしょう）、子供を育てるのすら困難となります。

一生生殖能力の持つ男性ならまだましです。生殖能力を人生の途中で失う女性は、その途端にＳＥＸの対象としての価値すら失い、悲惨な人生を送る場合が殆どです。

快楽を追求した結果、子孫繁栄が難しくなり、信用も失ってしまうのです。

聖職に就き子供を産まない―負けるが勝ちの聖者戦略安定戦略

先に述べた安定戦略を読んで、異性への欲求が争いや避けられぬ義務、労働、不幸を呼び覚ますと絶望したあなた、とっておきの安定戦略があります。世に言う聖職（或いは神職）に就いてしまうのです。

こういう職に就けば、欲望にまみれたマネーゲームや異性を巡るいざこざに心身を擦り減らす必要が無くなります。

何せ、宗教の世界では、自分の欲求を抑えれば抑えるほど尊敬され、出世できてしまうのです。実際、キリスト教に於いては、生涯独身の人間のほうが結婚した人間よりも出世出来ます。

しかし、人間は、異性を求めるように作られています。発達した学問や高度な知性や精神力を用いて自らの生殖欲求を抑え続ける行為は人間にとって有害ですらあります。

さらに、聖者安定戦略を選んだあなたは子供を産んでいる夫婦（先程もいいましたが、彼らは彼らで必ずしも幸せではありません）を横目に一生羨望と嫉妬と後悔を噛み締めながら生きていかねばなりません。

これも、当然ながら一生生殖の行える男性なら一抹の希望を持ちながら生きていけます。人生半ばにて生殖能力を失う女性は悲惨です。後悔と未練のあまり眠れない夜もあるでしょう。だからといって、生殖行為を達成してしまうと今度はなまくら坊主の烙印を押され、出世できなくなります。

尊敬はされますが、悲惨な人生です。

独身貴族

世俗に生きながら独身を貫くというのも安定戦略の一つでしょう。

独身でいることのメリットはまず経済面です。

家庭を持って子供を扶養する為にかかる費用は子供ひとりにつき数千万円から時には一億円とも言われています。

世の大抵の結婚した男女はこの養育費を手に入れる為に必死になって仕事をし、子供が自立する頃には人生のピークを過ぎ、既に初老を迎えているケースが殆どです。

独身を貫けば子供の養育費用を自分の好きなことに使えます。

今は娯楽が発達していますから、独身でいたとしてもある程度お金さえあれば退屈することはまずありませんし、性欲についても倫理上の問題や世間体が気にならなければ性風俗のサービスで十分に紛らわすことが出来ます。

享楽に溺れながら暮らしても構いませんし、自分のライフスタイルを確立することも容易です。

結婚に伴う種々の束縛とも無縁でいられます。

一方のデメリットは前述した聖職について子供を産まないという安定戦略と同様、自らの子孫

を残すことができないということです。
独身の人生がいくら楽しくても子孫を残すという生命の目標が達成できないのは非常につらいことです。
それに独身でいる人は社会での信頼を得るのが難しく、結婚をしている人に比べて出世が遅れてしまう傾向もあります。
ちなみに終身雇用制が崩壊し、仕事をしても給与が上がらず保障も受けられないワーキングプアが発生している現代日本では経済上の理由の為に結婚したくてもできない独身男女が増加しており、少子化の原因の一つとなっています。

安定戦略番外編

一応安定戦略として、番外編を掲載します。はっきり言って今から述べる安定戦略は全くオススメ出来ませんが、古代より連綿と続いているという事実も間違いではありません。

同性愛者になる

異性との交際は、不幸の原因になるから御免だが、それでも人間同士の愛は欲しい。生行為も行いたい。そんなあなたはもういっそ同性愛者になってみてはいかがでしょう。
古代ギリシアより同性愛は伝統が存在し、男娼なる言葉すら存在します。文学分野ではランボーや三島由紀夫、織田信長をはじめ、主だった戦国武将たちも堂々と同性愛を嗜んでいたといいます。
世の男性たちからも、ゲイが2人いれば、両刀使いを除いて異性奪取の競争相手が2人減るのですから、これは歓迎されます。
ＬＧＢＴに対する機運も高まっていますし、人生の選択肢としては悪くないかもしれません。

自殺する

自殺という安定戦略も古代より多くの人間に採用された戦略でした。いざとなったら、世の中からいっそ自発的にいなくなってしまうのです。
残念ではありますが、昔より様々な理由、そして様々な方法で沢山の人たちが自殺という方法で世を去っており、今の日本でも年間に3万人以上に達さんとする人々が（1日に８０人以上、およそ4千人に一人の確率です）自ら死を選んでいます。
この自殺という問題は、本一冊どころか、辞典が作成できてしまいそうなテーマですが、経済上の問題などによる死を選ばざるをえない自殺は社会セーフティーネットの補完で犠牲者を減らすことができるでしょうし、それ以外の要因で自殺する人にとっても、忠告しておくと人生なんてものは宇宙が出来てからの歴史からみれば、刹那の時間です。
何も自ら命を絶つ必要が果たして存在するのか疑問です。

安定戦略だって変化する。

筆者は今章で安定戦略についての説明を行いましたが、全員が全員という訳でもないでしょうが、この安定戦略も人によっては様々な変化が存在するようです。

結婚した後に離婚して独身となるというパターンなどがその一つでしょう。

性格の不一致や家庭内暴力などの問題、結婚はしてみたけど独身の方が気楽だったとすぐ離婚してしまうケースもありますが、最近では立派に子を育て、子供たちが自立した夫婦の間での離婚が増えており、熟年離婚といわれています。

確かに結婚生活には子供を養育するために行うという要素が少なからず存在していますし、夫婦生活に愉しみや安心感が存在しないのであれば、子供の自立後に離婚してしまうのは考えようではとても合理的ともいえます。

お子さんにとっては多少好ましくない影響を与えてしまう可能性はありますが……。

一方で例えば売春を行っていた人物が宗教に目覚め、自らの人生を一変させるという例もあります。

有名な例でいえば、聖書にも登場するマグダラのマリアで、彼女は売春婦だったと言われており、キリスト教の祖であるイエスキリストと出会ってその教団に加わり、現在では聖女として信仰の対象にさえなっています。

このような俗世での生活から宗教への帰依を行うことは宗教用語で回心と呼ばれています。

一方でその逆の例も存在します。

それは、フランスの著述家バタイユなどに見られる例で、彼は最初は敬虔なクリスチャンでしたが、その後ニーチェに影響を受けて無神論者となり、破天荒な恋愛生活を送りながら、『エロティシズム』等のエロスを追求した作品を世に残しました。

このように、安定戦略という点をとっても十人十色という言葉の通り人の数だけ人生模様があります。

そして、だからこそ人生は面白いのだともいえます。

4章　ゲーム理論で人類の発展をシミュレーション―ゲーム理論史観

人類と4戦略の原初形態について考える

筆者はこれまでに基本となる4戦略や組織戦略についての説明を行ってきましたが、このような戦略形態が最初どのように発生し、どうやって発展して今私達が生きている高度で複雑な社会へと発展したのか考えることは意義深いでしょう。

それはつまりゲームのプレイヤーである人類がどのように発展したのかを考えることに他なりませんが、しかし、ただ単に人類の発展だけを分析していたのでは、ただの人類学や歴史学となってしまいます。そこで、ここではゲーム理論の観点から人類の発展を分析しようと思います。

敢えて名づけるならば、いわばゲーム理論史観とでもいうべきでしょう。

人類の誕生～タカハトゲーム（狩猟採集）の時代
（紀元前二百万年～一万年前ぐらいまで）

J・メイナード・スミス氏が進化ゲーム理論について論じた著作では、最初にその最も原初的な進化ゲーム形態として相手を傷つけてでも資源であるエサを奪おうとするタカ（タカ派戦略）と、平等にエサを分け合おうとするハト（ハト派戦略）の組み合わせによるゲームモデルとしてタカハトゲームが挙げられています。

動物における資源の奪い合いを説明する際は、このタカハトゲームだけで多くの説明がつくように、動物は最初タカハトゲームのようにタカ派かハト派だけでした。

これはどうやらまだ社会が未発達である初期の人類にも当てはまるようで、その際男性が主にタカ派の役割を、そして女性がハト派の役割を受け持っていました。

つまり、タカ派戦略を担当する男性は、頻繁に自らの住むコミュニティの外に出て狩猟や漁労を行って貴重なタンパク源を手に入れたり、時にはエサ場を争って他部族と抗争を行って自らのコミュニティを守ります。

一方でハト派戦略を担当していたのは女性で、コミュニティの内部で子育てや料理などを行いました。男女共に採集行為を行っていたようですが、その際他のコミュニティと縄張り争いが発生した場合には前述した通り戦いを行う（タカ派戦略）男性達の出番となったでしょう。

それでは次にこの期間の人類がブルジョワ戦略を行っていたかどうかについて考えてみましょう。

その際、鍵となるのが当時の社会の食糧事情と当時のコミュニティの特徴です。

原初時代の最高の資源は彼らの生命維持に必要な食物でしたが、しかし、狩猟採集の方法では生産力が乏しくその保存技術が十分とは言えませんでした。

ブルジョワ戦略、つまり経済活動はまず最初に資源の余剰が前提として存在しています。生死に関わる限られた食料を奪い合うのであれば、それはブルジョワ戦略ではなくタカ派戦略行為です、それゆえに資源が十分でない狩猟採集時代にはブルジョワ戦略は発展しようがなかったのです。

また、当時のコミュニティは数十人という小規模の組織単位の血族集団であり、今でいう近

親婚が普通に行われていたといいます。そのような皆が親戚であるコミュニティの絆の強い血縁社会では食糧などの資源は全てその集団の共有財産となっていたと考えられます。つまりは組織でハト派戦略として資源を共有していたのです。

ゆえに、このような血縁社会内では経済関係が殆ど成り立っていなかったようです。

しかしながら血縁関係の無い他コミュニティとの間には縄張りを巡る戦いだけでなく交易（ブルジョワ戦略）が成り立っていたようで、南方でしか採取できないはずの貝殻が北方で発掘されたり、火打石などの一部地域でしか手に入れることが出来ない様々な物品が多くの人の手に渡って遠くに運ばれたことが判明しています。

その際交易に用いられたのが、互いの地域などの特産品や余剰物品を交換し合う、いわゆる物々交換のかたちでした。

続いて人類の発生から狩猟採集期間における聖者戦略について考えてみましょう。

人類の聖者戦略の萌芽は埋葬の習慣より始まって、祭儀としての壁画、狩猟採集を行っていた動物や魚、森や川に超自然の人格や力が宿っているとして信仰するアニミズムや霊験あらたかな人間に神が乗り移ると信じられたシャーマニズムなどが存在します。

このような聖者戦略の形式は筆者が定義づけた聖者戦略と比べると非常に未発達ではありますが、自分自身や自分のコミュニティ以外の偉大な存在を信じ、その世界を信仰するという考えは、間違いなく聖者戦略の萌芽となる考え方でしょうし、なかには現在のキリスト教における神父などの独身制に通じる、そのような儀式を司る人物の両性具有の性質（男性であるのに女装などを行うなど。子孫を敢えて残さなかった場合も存在したでしょう）等も確認されています。

ちなみに狩猟採集の時代において人類は自然に対して畏怖の念を抱き、超自然的な力を持って自然の神々と交信することのできる祭儀を行う役割の人物は尊敬され、狩猟採集で手に入れた食物は自然の神々に一度捧げて、それをコミュニティ内で神の贈り物として分かち合う（ハト派戦略）という、いわば聖者戦略を経由するハト派戦略の形式でした（ちなみに、狩猟採集時代の神から人へという食物分配の伝統は、今でも仏壇へのお供え等の形で残っています）。

それゆえに狩猟採集におけるコミュニティの統率者は聖者戦略の原型とも言える司祭としての役割を同時に担っていました。

そして、この時期のシャーマンは医術者を兼ねていたとされており、ここに狩猟採集時代における分業の初期形態が存在しているともいえます。

ちなみに狩猟採集時代の人類は貧しかったという固定観念が存在していますが、それは誤りで、環境に恵まれた地域などでは、ある人類学者の計算によれば、家族の3日分の食事を手に入れる為には女性が6時間ほどの労働を行うだけで十分だったのだといいます。

しかし、狩猟採集社会には重大な弱点が2つ存在しました。

一つは周囲に食料がなくなったり、蛋白源である猛禽類が移動するたびに移住を繰り返さなければならなかったこと、もう一つは、生産効率が低く一つのコミュニティ辺りの生存可能人数が低かったことです。

これはコミュニティの人口増を妨げ、同時に老人や病人を置き去りにしてしまうような事態や、乗り物の存在しない時代に移動の邪魔となった赤ん坊を殺す間引きを発生させたようです。

事実姥捨てなどの行為は農耕時代に入っても行われていた習慣であり、人類の歴史の化石と

言われている狩猟採集時代とほぼ変化の無い生活を営んでいる部族集落では習慣として、間引き（子殺し）が行われていました。

ブルジョワ戦略（農耕）の誕生（新石器時代紀元前1万年頃〜）

こうした人類の転換期は農耕でした。

農耕や牧畜を定義づけるならば自然に存在する資源（植物や動物）を自らで管理し、栽培育成してより沢山の穀物や野菜・果物、家畜の肉や乳、毛等の資源を手に入れようとする行為です。

まさに資源を元手により沢山の資源を手に入れようとする行為であり、ブルジョワ戦略の典型ともいえます。

ちなみに農耕それ自体は決して人間だけの専売特許と言う訳でなく、例えばアリなどの高度な組織社会を持っている昆虫等にも稀に存在していますが、思考を司る脳の発達していない人間以外の生き物の身体構造ではそれ以上に社会を発展させることができませんでした。

農耕が人類に始まった原因については諸説あり、未だに議論の題材となっているようですが、どうやら農耕それ自体は農耕が誕生したといわれる紀元前８０００年よりずっと以前から人間によって自然に、無意識で行われていたようです。

それがどういうことかと言いますと、つまり採集などを行っていた人々が遠くから手に入れた木の実や果樹、穀物などを住居となるコミュニティに運んで来た際、それが地面にこぼれることは度々あったでしょう。

その木の実や果樹、穀物がそこに芽を出して植生することがあれば、結果として彼らは食事の材料となる植物を自分たちのコミュニティの近くに植生したことになります。

とはいえ、狩猟採集時代のコミュニティでは周辺に狩りの対象となる動物や採集の対象となる植物が少なくなれば別の場所に移住するのが普通でしたので、彼らがその半ば無意識に植生した植物を採集していた可能性は少ないでしょう。

そして、これが決定的証拠と言えるでしょうが、現在世界各地で散見される食糧に恵まれた狩猟採集を行う部族の間では、その後入り込んだ探検隊や学者などによって農耕の知識を手に入れても、開墾などの労力が必要で常に畑に気を使い続けなければいけない農耕を行おうとはせず、短期間でコミュニティ全員の食糧を手に入れられ、十分な余暇を味わえるそれまで通りの狩猟採集生活を行っていたと言います。

このような人類に農耕を余儀なくさせたファクターは、この時期温暖化によって地球を覆っていた氷河時代が終焉し氷河が少なくなっていくにつれて、各地から水に恵まれた地域や緑地面積、獲物となる動物の数が少なくなったこと、そして同時にポピュレーションインクリースによって人類が徐々に狩猟採集を行うに充分な土地と食糧を得ることができなくなったことだと考えられています。

こうして人類は恵まれた狩猟採集生活を維持することが困難となり、農耕をせざるを得なくなったと考えられています。

事実発掘された農耕が始まったばかりの人類の化石には開墾などの日々の肉体労働の為に骨格異常の跡が存在しています。

このようにして止むを得ず発生した農耕ですが、農耕には多くのメリットが存在していました。

その第一は保存食料です。当然ながら狩猟採集時代もある程度の保存食料が存在していたでしょうが、農耕を行うようになると、当然ながら小麦や稲などの最も保存に適した食糧を何より先に栽培することになります。そして、畑の管理を行うことによって動物の群れを追うことが出来なくなった人類は開墾作業の為もあって牧畜を同時に行うようになりましたが、この家畜自体が普段は栄養価の高い乳を、そして非常時には肉を、そして死しては毛皮を残す生きた食糧倉庫となりました。

そして第二は定住化です。畑を耕し管理する為に行われた定住化は、狩猟採集時代度重なる移住の為に行われた移動の邪魔となる乳児の間引きや、けが人や病人、老人を捨て去るという行為を少なくしました。食糧さえ手に入れば彼らを養うことが出来ます。

そして第三は面積当たりの人口増です。農耕によって比較的小さな畑などで多くの食糧を手に入れることが出来るようになった人類には狩猟採集時代には既に飽和していた一千万人以下という人口から増加する余地が生まれました。

こうして人類は農耕によって世代を経るごとに人口を増加させていきます。

一度開墾して農地としてしまった土地を狩猟採集用の土地に戻すことは不可能で、人口の増えた世代が別の場所に住んだとしても、以前住んでいたより恵まれた場所に暮らすことが出来たとは考えづらいですし、周囲には既に開墾した畑が存在していたりもしていて狩猟採集生活に戻ることは出来なかったでしょう。

人口増加した農耕民は、加速的にどんどん広がっていきます。

ちなみに農耕には治水や灌漑の為の大がかりな人手や優れた器具、そして正確な気象予測や定住化によって発生しやすくなった疫病への対処など様々な必要性が生まれてきます。

このような中で灌漑や治水を統治する統率者が生まれ、農耕による食糧の余剰のおかげで可能になった分化社会（組織戦略）が発生しました。

農耕社会で生まれた統率者は何よりまず優れた農耕技術者だったことでしょう。彼はその技術によってコミュニティで最も沢山の穀物や家畜を手に入れて、その資源を農耕がうまく出来なかったコミュニティに分け与え、治水や灌漑を指揮することで指導者としての地位や権力を手に入れていったことでしょう。

一方で分化社会ですが、狩猟採集時代でも、例えば石器づくりや家作りなどに長けた人々、石器の原料となる様々な鉱石の採集に長けた人々は存在していたでしょうが、彼らは得意な仕事だけでなく狩猟や採集にも従事しなければいけませんでした。先祖や動物などの霊媒となり、呪術的医療を行ったシャーマンですら多くのコミュニティでは狩猟採集を行っていたと言います。

しかし計画的な余剰食糧を確保しておける農耕社会では彼らは自らのサービスと交換に食糧を手に入れることが出来るようになったのです。職業（組織戦略）の誕生です。その際、農耕社会で生き残ることが可能になった経験と知識の貯蔵庫である老人がその発展に貢献したのは言うまでもありません。

こうして組織力と高度な文明を手に入れた農耕民は狩猟採集民を吸収あるいは支配しながら広がっていきます。

その際、勇猛な狩猟民は農耕社会における戦士の役割を担うようになったり、遊牧を営んで遠い距離を行き来していた人々は交易を担うようになるなど更に分化が進んで行きました。

統治者のブルジョワ戦略と国家の発展

こうして様々に分化した組織戦略と、そして彼らに支払う食糧やその生産方法である農耕の管理者である統治者はついには様々な組織戦略を行う人々を集めた都市を起点として、ついに国家を誕生させます。

　国家創建の際に注目に値するのはその礎となった税という制度です。

　この税という制度にはダブルミーニング（二重の意味）が存在します。

　一つはコミュニティ内における資源の分配というハト派戦略という意味での税です。主に税の対象となった食糧や衣服の材料となる布は、直接食糧生産は行わない国家における様々な組織戦略を行う人々（神官や官僚、軍隊、警察、技術者など）へ再配分されました。この手に入れた資源の再配分という行為は先に説明した通りコミュニティの長によって神に捧げた食糧を皆で分け合うという形で狩猟採集時代から行われており、この役割は農耕時代の統率者にも引き継がれました。

　そして二つ目の要素は統治者にとってのブルジョワ戦略であるという意味です。統治者やその一族が自らの権限を強めていく中で利己的に税の何割かを個人の財産としたり、完全に自らの為に税制を用いることは全ての古代国家で行われていました。

　事実歴史上、統治者たちはピラミッドなど人々の健やかな暮らしとは関係のない統治者個人の栄華や保身の為に税として労力を用いています。

　税の徴収が統治者の管理していた軍隊などの軍事力を背景としていたことを考えると、二つ目の意味での税はタカ派戦略であるといえないこともありませんが、重要なのはその発想です。

　それはつまり、この際統治者にとって税を取得する対象は農耕における植物と同様だったのです。増やしてうまく管理することによって多くの実りを手に入れるというその発想はまさにブルジョワ戦略の起源たる農耕にその発想が存在しています。

　穀物や家畜を管理して増やすことによってやがて国家を誕生させた人々は、今度はそのコミュニティの食糧生産者をコミュニティの一員と同時に穀物や家畜と同様に扱うようになったのです。

　ちなみに、このような行為が行われた原因の一つとして私有財産制が挙げられます。狩猟採集時代の固い血縁で結ばれたコミュニティは農耕を行っていくにつれて血縁組織から田畑単位での土地を中心とした組織に変化します。その社会では職業の分化に従って軍隊や交易者、商人、技術者など様々な人々が行き来していく中で血縁性が薄れていきます。こうして血縁性の薄れた社会では食糧などの資源はコミュニティで分配する公共財産ではなく、家族という限られたコミュニティだけの私有財産として扱うようになるのです。

　このような考え方は、没落した農民や田畑を持たない狩猟採集民などを食糧の分配と引き換えに家畜と同様に使役する、いわゆる奴隷制という支配形式の原因となりました。

　ちなみに私有財産化の進んだコミュニティ内では財産の共有が無くなり、その代わりに商業取引（ブルジョワ戦略）が活発化しました。

　ちなみに、この時期になるとその取引の際流通したのは狩猟採集時代の交易で用いられた物々交換という方法ではなく、麦や稲、塩等の持ち運びに便利で、かつ誰でもが欲しがる、いわゆる物品貨幣でした。

　これは必要から応じた方法で、都市や人口の多い農村などでは生産した食料や物品をひとと

ころに集めて交換を行う商人のような職業がごく自然に発生したでしょうが、その際人々が誰も交換したがらない物品を持ち込んだとしても商人はそれに応じなかったでしょう。

そのような古代の商業取引で現在の貨幣と同じような価値、つまりは何とでも交換を行えるような万能な価値を認められた物品（資源）が現在の研究では物品貨幣と呼ばれているのです。

ちなみに家畜や私有財産制の際に説明した奴隷は、麦や稲、塩と同様に物品貨幣としての価値を認められていました。

金や銀も当時流通していた物品貨幣の一つでした。砂の中に存在し、その輝きから装飾品として愛され、同時にその魅力から霊が宿ると信じられていた金や銀は物品貨幣の一つとして取り扱われていましたが、無機質であるがゆえの保存性もあってやがて流通量が増えるに従って物品貨幣の代表を占めるようになって行きました。

そして青銅や鉄などを手に入れる為に鉱業の技術を発達させて金銀を生成することに成功すると、国家の支配者は鉱山を直轄支配し、公的な交換の媒体として金銀を基にした貨幣を流通させます。

これにより、貨幣を流通させる統治者は、価値そのものを生み出し、同時にそれを分配することで揺るぎない地位を手にすることが出来るようになり、同時に唯一の価値である貨幣が市場に流通することで、市場経済における税の徴収が容易となりました。

交易や商業行為を全て貨幣のゲームとするならば、統治者は謂わばゲームの管理者としての安定した地位と役割を得ることに成功したのです。

当然ながら貨幣の流通には莫大な金銀が必要となり、国家はその後金銀の不足に悩み、それが世界をも動かしていくことになります。

ところでこうして貨幣が生まれると、今度は貨幣を増やそうとする様々なブルジョワ戦略が本格的に登場することになり、このような中で様々なブルジョワ戦略の形態が活発化していきました。

本格的な銀行などの金融組織が生まれるのは近代以降になってからですが、この時期には既に貨幣を預ったり、一般人だけでなく交易人などに貨幣を利息付きで貸与する金融組織の原型が出来上がっていたと言います。

農耕社会と国家の生み出した弊害―画期的聖者戦略の誕生

このように農耕社会とそれに続く国家は人口の増加や職業の誕生、あらゆる技術や文化の発達という華々しい成果と同時に多くの弊害をも生み出しました。

例えば先ほど説明を行った税という制度がその一つで、古代中国の宗教家孔氏の足跡を綴った『論語』では、山奥に隠れ住む住民が虎に襲われ、孔子がそれならば人の多い場所に住めばいいと言った所、そこにいては重税を取られてしまう。重税は虎より恐ろしいと答えたと言う「苛政は虎よりも猛なり」という有名な言葉が残されています。

古代国家の統治者は狩猟採集時代におけるコミュニティの長のように、すべからく神の子孫だとか使いだとか媒介者というような祭祀上の役割を担っていましたが（聖者戦略）、欲求の抑制というゲーム理論における意味での聖者戦略が徹底されませんでした。

更に人間に進化以前の人間ではなくまだ動物だった時代から本能的に存在していたタカ派戦略本能の結果、狩猟採集時代から部族といったコミュニティ同士の闘争は存在していましたが、このような闘争は文明の発達の結果さらに悲惨な結果を呼び起こし、武器の発達が死者を増や

しました。
もちろん国家が出来あがるまでも、農耕村落同士の争いは絶えなかったでしょうし、国家の誕生はその意味で最も有力な支配者を中心に地域の安定を図った安定戦略として捉えることも出来ます。

しかしながら国家の発生は更に他地域に発生した国家との間の土地や金属の採掘箇所などの様々な資源を巡る新たな争い、戦争を生み出しました。

更に私有財産制度が定着するにしたがって資産を持たなかったり失ってしまった人々に食糧や住居を与える代わりに、家畜のように使役売買の対象とした奴隷制度や、国家統治の結果生まれた身分制度が人々を苦しめました。

更に統治者も始終その地位を巡る様々な争いに悩まされました。

事実中国やギリシャに顕著ですが、古代国家の成立と衰退の歴史は戦争と暗殺の歴史だったとも言えます（乾杯という習慣は古代ギリシャを起源としていると記憶していますが、この時乾杯をする人々がグラスをあわせる理由はそもそも激しくグラスをあわせることでグラスの液体を攪拌し、毒物が混入していないことを証明する為だそうです）。

このように国家の発展に伴い人類の不幸が顕在化していく中で、正しい人間の在り方を模索していく人々が登場していきます。

思想家カール・ヤスパースは紀元前５００年頃を中心として、インドではウパニシャッドや釈迦、ジャイナ教（植物を踏むことさえ禁じたという極端なエコロジーの元祖とも言える宗教ですが、『タカ派戦略の歴史的発展』で説明する行き過ぎたタカ派主義に対するアンチテーゼとして特記に値するでしょう）が誕生し、イランではゾロアスター教が生まれ、中国では孔子等の諸子百家が様々な生き方を説き、ヨーロッパではソクラテス、プラトン、アリストテレスたちが活躍した数百年の期間を世界的に精神革命が起こった『枢軸時代』と定義付けていますが、それからキリスト教（1世紀頃）にイスラム教（7世紀頃）、キリスト教の父教となったユダヤ教（前１４世紀頃）の誕生を含めて現在において人生の指針として支持されている主な様々の思想・宗教が世界で誕生していきました。

そしてこの時代に生まれた思潮の特徴は、既に統治者と癒着し、支配正当化の為、自らの権威を高めようとして形骸化していた儀礼や信仰とは異なり、支配権力とは一線を画し（イスラム教はやや政治、国家型の宗教です）、人間が個人としていかに自らの欲望から離脱し、他者と共に生きていくかという思索が追求されていたという点です。

そして何より、支配者たちの手によって自ら十字架に架けられた思想家であるキリストを信仰したキリスト教に顕著ですが、司祭などには生涯独身でいる義務が課せられるなどゲーム理論における聖者戦略の在り方が明瞭に示されているのです。

このような思潮は当初弾圧を受けながらも凄まじい支持でその勢力を広げ、やがては統治者たちもその教えを受け入れざるを得なくなり、その結果として、自らの欲望と闘いながら独身生活を行う聖職者たちよりなる教会や修道院などが国家に保護されていきます。

この一連の出来事は、すなわち自らの欲望を抑えて利他行為を行う聖者戦略が事実や体系を伴って確立され、それが国家において認められた、すなわち組織戦略として確立したという事実を示しています。

筆者が説明したゲーム理論の4戦略の構造がこの時代を経て明確になったと言えるのです。

こうして確立された４戦略と組織戦略は様々な紆余曲折を経ながら発展し、私達の時代へと受け継がれることになります。

ここまで原始社会から組織戦略やブルジョワ戦略、聖者戦略の誕生と確立までのシミュレーションを行いましたが、各戦略ごとにおさらいを行うと同時に、その後から現在までの各戦略の発展を分析してみましょう。

歴史における諸戦略の発展

タカ派戦略の歴史的発展

植物などの例外を除けば、あらゆる生命は自らの生存の為に他者を犠牲にしているといえます。

例えば動物から昆虫、果てはバクテリアなどの細菌類まで普遍的に観察される食べるという行為にしろ、他の生命を殺傷して自らの生命として取り込んでいるのです。

そういう点でいえばほとんどの生命は自らの生命維持の為にタカ派戦略を行っていると言えます。

そういう点でタカ派戦略は生命にとって最も根源的な戦略と言えるでしょう。

当然ながら人類も太古から現在まで自らの生存の為に動物や魚介類を殺して食べる行為を行っています。植物を食べることだって植物の生命を一部あるいは全て殺傷していると言えます。広義ではこれらの行為は全てタカ派戦略と言えるでしょう。

更に、人間は古代からコミュニティ同士で猟場や住居などの土地や、時には女性などを巡って、主に生物学上の特質からタカ派戦略行動を行いやすい（3章、男性戦略と女性戦略を参照）男性同士で争いを行っていました。

このような縄張りや異性を巡る争いは人間でなくとも、例えば哺乳類の動物などにはしばしば観察される光景ですが、人間が他の哺乳類動物と異なるのは、争いが文明の発展と共に国家単位やあるいはそれ以上の大きな規模と進化した武器でたくさんの死傷者を生みながら行われてきたという点です。

まず戦闘の規模ですが、狩猟採集時代には数十人のコミュニティ同士で行われていた狩猟場等を巡る小規模な争いは、農耕社会の発展により治水などの大規模な工事の必要性に伴って生まれた国家によって、農耕に必要となる広大な領土や金鉱などの鉱山、敵対国家の財産を狙って数千人から数万人、数十万人へと国家の発展と人口増にしたがって兵士数を拡大し、人類史上最大規模の戦いである第二次世界大戦では連合国と日本を含めた枢軸国の間で文字通り世界を二分した戦闘が行われ、戦死者だけで数千万人以上、未だに正確な数値が判明していないといいます。

更に文明発達と共に進んだ軍事技術の発展は戦術の在り方や死傷者を急速に増やしました。

原始時代における軍事的大発明は弓だと言われています。旧石器時代、投げ槍に続いて発明された弓矢は遠くから凶暴な、あるいは人間よりも大きな猛獣を狩猟することを可能にした利器であり、人間同士の争いにも使われ、その後も弓は改良を行いながら銃器が中遠距離の標準武器となる１７世紀ほどまで広く用いられました。

また、人類によって最も早く家畜化された動物の１つであるウマと、紀元前３０００年頃に

発明されたとされる車輪は馬車を生みだし、高速で長距離を移動することを可能にしましたが、戦争の際には戦車となってその威力を発揮するようになります。

続いて戦争における致死率を高め、夥しい戦死者を生み出すことになったのは鉄器です。鉄は精錬技術の発達していなかった古代では隕石の鉄（隕鉄）が一部で使用されていましたが、土器の作成によって進歩を始めた溶鉱技術や、火打石等の採掘から培った鉱山技術によって、銅や青銅に続いて生まれました。

鉄の特徴は、その切れ味と頑丈さで、この金属によって多くの古代国家が各地で統一を成し遂げることができるようになりましたが、その反面鉄の武器を用いた集団戦は凄惨を極めるようになり、聖者戦略における革命の時代を生み出す原因ともなりました。

鉄に続いて戦争における革命となったのは火薬の発明です。

中国で発明され、１１世紀ごろより歴史に登場する火薬はその後改良を重ね、１４世紀には大砲や銃が登場するようになり、遠方から確実に人間を殺傷することが出来るようになってしまいます。

ノーベル賞で有名なノーベルによるニトログリセリンの発明などで更に進化を遂げた火薬は、その後戦争における主要武器の座を獲得し、第一次・二次世界大戦、そして現在まで（戦争以外でも銃の所持が認められているアメリカ等では射殺事件などで沢山の被害者が生まれています）数え切れないほどの犠牲を生み出し続けているのです。

そして、ついに登場したのが核兵器です。アインシュタインがあらゆる物質にエネルギーが存在すると発表した後に、物質の最小単位である原子からエネルギーが発生することが、ついでウランにおいて連鎖的な核分裂反応が発生し、多くのエネルギーを得られる事が確認されました。

その後、特定のウランでは急激な核分裂が発生し、凄まじい威力の爆弾となり得る事が研究され、こうして原子爆弾が生まれたのです。

その後、原子爆弾は唯一の被爆国である日本の広島・長崎に投下され、多くの死者と重い後遺症を残しました。

そして、その後も核兵器の開発は進められ、中性子爆弾や水素爆弾など様々な核兵器が開発されました。

その後のアメリカとソ連の冷戦を通して、今では人類を、そして地球の生態系までもを何度でも完全に破壊してしまえるような数の核兵器が世界各地で配備されています。

そして現在ではその一度使われれば連鎖反応的に世界を滅亡させてしまう威力のある核兵器が逆に抑止力となって世界の平和を守っているという皮肉な結果を生んでいます。

このように人類に凄惨な結果を呼び起こしているタカ派戦略ですが、タカ派戦略の要素には重要な面もあります。文明や個々の人間の進歩自体が様々な競争と、その競争に勝っていこう、負けたくないという勝利欲や、「好きなあの子をどうしても振り向かせたい」というような、案外単純な性本能に支えられているのです。

核兵器を搭載し世界各国を睨むロケットの技術、そして核兵器を作成する軍事技術も、使い方によっては宇宙開発など人類の未来の為に必要な技術となりえます。

今を生きる我々には自らのタカ派戦略本能を自覚しつつその本能と上手に付き合い、他者を犠牲にしない形で建設的にタカ派戦略を実行する必要があるでしょう。

ハト派戦略の歴史的発展

人類におけるハト派戦略の発展に関しては楽観的な記述をするのは難しいと言わざるを得ない面があります。

牧歌的とも言えるようなハト派戦略がコミュニティで行われていた狩猟採集時代から農耕社会へと変化を遂げるようになってからほんの数百年前までは、資源を均等にコミュニティの成員で分け与えるというハト派戦略の発想はほとんど全くと言っていいほど進歩しなかったような印象さえあるのです。

それでは何故ハト派戦略思考が希薄だったのでしょうか？それには２つの理由があると考えられます。

その１つは狩猟採集から農耕社会に移行したおかげで生まれた男尊女卑の社会構成です。

原始社会では採集を行う女性は時として狩猟を行う男性より多くの収穫を得ることもあるなど、食糧取得者としても重要な存在で、コミュニティ内でも必然的に高い地位にあったと考えられますが、治水を行ったり畑を耕すなどの大変な肉体労働が必要となる農耕社会では徐々にその社会的必要性や地位が下がっていったと考えられます。

３章の女性戦略の項目や人類と４戦略の原初形態の項で説明したように、女性は長期間に限られた子供しか産むことができず、それゆえに男性と比べると同性での争いが少ないという生物学上の特質ゆえ、武器を手にして獲物や、時には人間同士で争いを行い、主にタカ派戦略を担当していた男性とは異なり、コミュニティ内で協調しながら子育てを行うなどの原始コミュニティにおけるハト派戦略を担当していたと考えられます。

このハト派戦略の担い手である女性の地位が長きにわたって低下することで人類におけるハト派戦略の発展が停滞してしまったと考えられます。

２つ目は文明の発達の段階で情報文明が発達しておらずそのおかげで発生した格差社会の固定化が挙げられます。このような格差社会では、支配者は一部の特権階級で構成されたコミュニティの情報しか持たない為、農民や奴隷からどれだけ生産物や労働力などの資源を絞りとっても構わないという考え方が容易に発生してしまうでしょう。

一方で虐げられる立場にある人たちはその状況を打開する手段はもちろん、ひょっとしたら自身が少数の利益の為に過酷な暮らしを強いられているということさえ気づかないかもしれません。

それを象徴するのが例えばインドのカースト制度で、異なるカーストの間で身分差別が行われたばかりでなく恋愛や結婚さえもが禁じられているような制度がつい最近まで続けられていました。

このような身分格差制度は中世日本でも士農工商という形で行われています。

一方コーカソイド（白人）社会でも奴隷制度はもちろん、ネグロイド（黒人）を奴隷に使役することはもちろん、その命さえ簡単に奪っていたような社会が続いていました。

このようなことから今では中世社会は暗黒の時代とさえ呼ばれています。

ところで、食糧や物資、金銭などの資源を社会や国家で共同に分け合おうという考え方が実行に移されようとしたのは１６世紀頃、国家の支配力が弱まって資本主義社会が確立され始めた時期で（詳しくは次項目のブルジョワ戦略を参照）、都市に流入して労働不能となった人々の生活を保障したイギリスの救貧法がその始まりであると言われています。

このような社会保障は資本家と労働者達の争いやナチスドイツの優生法に基づく国家が人々を虐殺する悲惨な事件などの試練を経ながらゆっくりと成長を続けていきながら現在の社会保障の原型を形作っていきますが、それでも例えば人間には生きる権利があるという当たり前の事実を保障する生存権が憲法に明記されるようになったのは２０世紀に入ってからですし、日本で生存権が明記されたのは第二次世界大戦が終了してからです。

とはいえ、ハト派戦略が人類において全く進歩しなかった、あるいは後退したと考えるのは必ずしも正しいとは思えません。

世界各国で農耕社会で生まれた搾取の構造や暗黒時代の為に狩猟採集時代の平等社会が懐かしまれる傾向が存在するのは事実で、例えばルソーの『自然に還れ』という言葉には当時における支配者階級を批判し、狩猟採集の皆で資源を平等に分け合うユートピア社会への回帰の意が込められています。

しかし、ルソーの発言には多分に誇張や憧憬が含まれているようにも感じます。

というのも、狩猟採集時代のコミュニティにおける平等社会は血縁集団の遺伝子的な団結に支えられていたのであり、これを農耕時代の様々な氏族や民族がコミュニティを成した時代と比べるのは正解とは思えないからです。

どういうことかと言いますと、ルソーが懐かしんだ狩猟採集の平等社会の様々なコミュニティを農耕社会のように様々な民族が混住する環境に投げ出したら、事態はその暗黒の時代より更に悪化したかもしれないということです。

つまりは血縁者以外のいわゆる他人に対する平等な資源の分配という発想が狩猟採集のコミュニティに存在したかどうかは疑問だということです。

一方で古代農耕社会などである8世紀頃に日本で制定された律令にも制度化はされていないものの、貧困者の救済が法律で義務付けられています。

現在では先進国を中心として老後の生活を保障する年金制度や生活手段を失った人々を救済する生活保護などがまだ完全とは言えないまでも幅広く行われ、ようやく社会保障の１つの完成形でもあるといえるベーシックインカムの議論が公然と行われるようになっています。

もちろんこのような生活保障は文明の発達と人々の労苦によって生まれた余剰資源が前提であることを忘れてはいけないでしょう。

ここまで国家というコミュニティにおけるハト派戦略の歴史的発展について説明を行いましたが、国家間における協調を目指しては、第一次世界大戦後の反省から１９２０年に各国の代表からなる国際連盟が生まれました。

その後、国際連盟は第二次世界大戦を止めることが出来なかったという過ちをしてはしまいますが、国際連合と名称を変え、大国中心主義などの問題を抱えつつも現在まで各国の友好や平和、人権の尊重、経済における平等などの活動を行っています。

ブルジョワ戦略の歴史的発展

血縁性社会である数十人程度の小さなコミュニティで狩猟採集生活を営み、そこで得た食糧を平等に分かち合っていた原始社会では経済関係がほとんど成立せず、ブルジョワ戦略と言えるような行為は自らのコミュニティで余剰のある貝や鉱石、装飾品などを他部族の物品と交換する原始的な物々交換が行われているだけでした。

しかし、農耕文明ではそれまでの血縁集団によるコミュニティが土地単位でのコミュニティ

に変化し、そこに多くの人々が行き来していく中で血縁性社会が徐々に崩壊し、手に入れた食糧をコミュニティで分け合う習慣が無くなる代わりに交易や貸し借り、商売などのブルジョワ戦略行為が活発化しました。

　農耕社会における豊かな余剰食糧が分化社会を生んで商人という職業（組織戦略）の誕生を可能にしたのも一つの理由です。

　一方で農耕社会の支配者は農耕を行う発想で植物から穀物を手に入れるように農耕を行う人々から穀物などの税を手に入れていましたが、市場の発展と共に、やがて無機質であるがゆえの保存性の高さから最もポピュラーな物品貨幣となった金や銀の採掘権を独占して貨幣を流通させるようになり、マネーゲームを中心としたブルジョワ戦略はますます活気づいていきます。

　ここまでが人類と4戦略の原初形態について考えるで説明した原初におけるブルジョワ戦略のまとめです。

　ところで社会的分化によって生まれた商人には特徴がありました。それは、貨幣による流通を司る彼らは土地に縛られた農民とは異なり、主に情報文化の発達した都市に住み、交易などでは多国間を行き来することも珍しくなかった為、早くから国家の支配権力から自由な地位を勝ち得ていたことです。

　11世紀のヨーロッパでは既に、ブルジョワ戦略を専門で行う商人達は貨幣地代だけを領主たちに支払う以外はほとんど税や支配を受けない自治都市を形成しています。

　こうした商人の地位は、新たな交易ルートや交易品、そしてその備蓄が国家の盛衰までもを左右した金・銀を求めて世界中に航路が開拓され、貿易が活発化した15世紀初頭から17世紀前半までの、いわゆる大航海時代になって更に高まりました。

　ちなみに、今の銀行の形態の銀行が生まれたのは、この15世紀頃で、私達に現在お馴染みの紙幣は、盗難などの危険がある為銀行に預けられた金の引き換え証明書であるというのがその起源です。

　更に15世紀半ばに発明された活版印刷技術のおかげで都市部を中心とした商工業者の文化力は更に高まり、ついにはイギリスで17世紀前半に起きたピューリタン革命に始まって、18世紀後半のフランスの名誉革命等で、ごく一部の支配者だけが強力な権力を手に入れていた君主政治が、裕福な商人達を中心とした市民によって打倒され、共和政が誕生し、その動きは世界各国に広まって、ロシアやアメリカ、日本等では19世紀の半ばに農奴制と士農工商制度が廃止されています。

　こうした一連の出来事が象徴するのは、この頃国家による人々への圧力が弱まって来た事です。

　これがどういうことかというと、もともと国家は土地を所有し、最初はそこで働く人々も自らの所有物のように使役させていましたが、人々の文化の発展と共にその支配体制を維持していくのが困難になり、次第に作物などの物品財政、そして最後には貨幣による税徴収だけへと支配形態を変化していかざるを得なくなったのです。

　こうした中で、支配者による圧政に代わって利潤を追求する資本家達が労働者を雇用し、ひたすらに利益を追求するようになる、ブルジョワ戦略を中心にした新たなる社会が生まれます。

　これが俗に言う資本主義社会です。

この資本主義社会では、一部の資本家たちが資本（金銭や土地などの資源）を独占して、ブ

ルジョワ戦略によって労働者を搾取するという弊害が起きます。

　更に産業革命等に成功した一部の国家が巨大な資本を武器として後進国を資本家が労働者を支配するようにブルジョワ戦略で支配していくという帝国主義を生み出していくのです。

　この帝国主義が二度の世界大戦を生み出し、その後その反省をもとに国家では一人ひとりの人権を尊重した民主主義が徹底され、社会福祉や社会保障などが強化されましたが、相変わらず人々は欲望のマネーゲームに明け暮れ、日本ではバブル経済、アメリカでもサブプライムローン問題等の実態なきマネーゲームが生み出す問題が発生しています。

　金はそれ単体では機能しません。人あっての金だということを私達は忘れてはいけないのです。

　いくら金を持っていても他者がいなければ金銭は価値を成さない、だから金よりもまずは個々の人間を尊重しなくてはいけないというという当たり前のことを私達は肝に銘じる必要があるでしょう。

聖者戦略の歴史的発展

　狩猟採集社会における自然を崇拝するアニミズムや、自然の神々と交信するシャーマニズムが人類における聖者戦略の原型ですが、農耕文明の発達に従って誕生した国家では、このような聖者戦略は一部の人々の支配や、重い税の徴収の正当化の為の道具として形骸化していき、更に鉄器などの発達で戦乱が悪化する世の中で、同時に文字文化の発達と蓄積のお陰で紀元前５００年を中心とする数百年間に仏教や儒教、フィロソフィアなど、そしてその後にキリスト教（1世紀）、イスラム教（7世紀）と、今の思想の根幹ともなっている思想・宗教が誕生していく事は人類と4戦略の原初形態について考えるの項目で説明しました。

　こうして生まれた様々な思想潮流は様々な弾圧に遭いながらも世界各地に広まり根付いていきます。

　しかし、このようにして宗教が国家という組織に取り込まれるようになると、国家と癒着するようになり、新たなる問題が発生していきます。

　その一つは宗教紛争です。例えば当時の支配者たちに殺害されたイエス＝キリストを信仰の対象とした万人への愛を掲げるキリスト教は、4世紀頃から各国の国教となっていきましたが、１０世紀から１６世紀までの永きに渡って、自らの欲求を抑制する為に争いとは無関係であるはずの教会が聖地エルサレムを目指して親戚のような宗教関係にあるイスラム教国家との間に戦争を起こし、教会の最高権力者である教皇自らがそれを宣言したのです。これが十字軍です。

　イスラム教国家にとっても聖地であるエルサレムを巡る紛争は現在も続いています。

　更にキリスト教の教会は１３世紀頃から、国で定められたカトリック教会以外の宗教を信奉する、いわゆる異端者に対して裁判を行い、財産の没収や拷問、火炙りでの死刑など残虐な行為を行いました。その対象は異端者だけ止まらず、魔女として女性達を裁判にかけて殺害したり、当時の先進的な科学者たちの唱える説を、教会の権威を揺るがす危険思想だとして弾圧して科学の発展を遅らせました。

　更に教会は購入すれば罪が赦されるとして免罪符なるものを販売するなど腐敗が進み、後の宗教改革へとつながるわけですが、この腐敗とはつまり、聖者戦略を行うべき教会がそれに徹することができず、戦争や弾圧（タカ派戦略）、あるいは商売行為（ブルジョワ戦略）を行ってしまったことにあります。

このような混迷の時代は現代まで続いており、宗教集団による残虐な殺人事件（タカ派戦略）、霊感商法や、葬式宗教となってしまった仏教（ブルジョワ戦略）など、その例には枚挙の暇がありません。

一方で宗教裁判によって弾圧された科学が、今では例えば自分たちが元々はサル等の動物に過ぎなかったという事実を知ることで結果として自制する心を養う進化論という新たな聖書戦略を生み出しつつあるのも事実です。

更に古来日本では武家などにおいて家督を継がない子息から一人が僧侶になり、子孫を残さない習慣（昔の仏教ではキリスト教とほぼ同様僧侶が子孫を残さないことが常識であり決まっていました）が存在しましたが、これは子供自身の望みと言うよりも父母や親戚による半ば強制であることが殆どで、言い方を変えれば僧侶になった子供は家族や親縁の生殖利益（家名）の為に子孫を残す権利を奪われた、つまり生きながらにして間引き、子殺しをされたとも言えるのです。

科学の発展が奇跡の治癒や復活といったようなキリスト教の神秘を医学の進歩やDNA技術、万能細胞などでもはや可能としつつある今、文明の発展が全ての人々に子孫を残す権利が保護された新たなる聖書戦略の形を生み出す日はそう遠くないのかもしれません。

コラム集

飴玉と子供達の例で簡単にわかる４つの戦略

タカ、ハト、ブルジョワ、聖者という４つの戦略の違いは、飴玉と子供達を例にするとわかりやすいでしょう。

部屋に子供たちがいて、真ん中に人数分の飴玉が置いてあります。ここでいう子供たちが欲しがる飴玉とは資源であり、飴玉に対するそれぞれの子供たちの行動が戦略です。

タカ派戦略を取る子供は一人で全ての飴玉を手に入れようとします。とにかく飴玉が好きで（関心の欲求が＋）欲しくてたまらない（所有の欲求も＋）ので、他の子供たちと喧嘩しても構わないのです。

一方ハト派戦略を取る子供は飴玉は好きだけど（興味の欲求が＋）、独り占めは我慢するので（所有の欲求は－）自分も含めてみんなで仲良く分けます。資源を平等に仲良く分配しようというのがハト派戦略の基本行動です。

飴玉は好きでもないが（興味の欲求は－）一応手に入れておきたい（所有の欲求は＋）ブルジョワ戦略を取る子供は手に入れるけど、食べずに貯め込んでおいたり、飴玉を自分の欲しい例えばチョコレートなどと交換する。あるいは飴玉を使って他の子供たちに自分のしてほしい事をしてもらいます。「今、飴玉一つ挙げるから今度飴玉を君が持っている時に沢山ちょうだい」と言って飴玉を貸すような行為もブルジョワ戦略的な行為です。

この全ての行為に共通しているのは、自分が手に入れた飴玉（資源）をより価値のある資源（チョコレートや自分のしてほしい）に変えたり、増やしたり（食べずに貯め込んでおく、あるいは飴玉を貸す）しようとする、原初的かつ典型的な経済行為だという事です。

一方で飴玉に興味を示そうとせず（興味の欲求を抑制）、欲しがりもしない（所有の欲求を抑制）聖者戦略を取る子供は自分は飴玉を貰わないでみんなにあげます。飴玉（資源）に対する欲望を抑える代わりに皆に感謝されるという戦略です。

生殖本能とタカ派戦略による独裁政治の悲劇

　筆者はただいま男性の拡散型生殖能力から発生する万人の万人に対する闘争（タカ派戦略行為）ついて説明を行いました。

　ここでワンポイントアドバイスをいたしますと、男性の拡散型生殖能力から発生する闘争本能（タカ派戦略行為）は人間が人間になる以前から遺伝子にプログラミングされており、それゆえにタカ派戦略は半ば無意識に行われる場合があります。

　ところで人類の歴史上、数限られた統治者が国家などの権力を掌握する絶対主義や独裁主義が主に中世国家に登場し、権勢を振いましたが（そのような国家は現代社会においてもいくつか存在するようです）、そのような国家では虐殺・粛清など必ずと言っていいほど目を覆うような悲惨な出来事や、ハーレムを作って異性を独占するなどの事態（当然ながら統治者が男性である場合に起こりやすい）が起こっています。

　そして、そのような惨劇の何よりの原因となるのは絶対主義や独裁主義において構成員が誰も逆らえない完全無欠の存在であるとされる統治者が持っている意識無意識のタカ派戦略本能であるといっていいでしょう。

　どんな人格者であろうとも、独裁統治が悲劇を産むのはこのためです。

スパイト行為－制裁の構造

筆者は4章『彼氏彼女の安定戦略』の安定戦略の項目を説明する際、制裁という言葉を用いましたが、このような制裁を表す用語がゲーム理論には存在しており、スパイト（いじわる・嫌がらせ・制裁）行為と呼ばれています。

スパイト行為は様々な規模で、様々なコミュニティで実行されています。

今回の場合では、付き合っている異性に、誰かがそれを知って恋愛を行おうとする場合制裁行為を受けてしまいます。その範囲は学校のクラスや職場などで、その内容は周囲の冷遇やシカト（無視）、悪い噂を流される等です。

このようなスパイト行為は様々な規模のコミュニティで実際に行われています。

例えば国家には司法機関が存在しており、法律という約束事を破った人間に法に基づいて刑罰が与えられますし、村などの小さなコミュニティでも、そこの掟を破ってしまえば村八分といって周囲から冷たい仕打ちを受けてしまいます。

更に宗教の世界でもその戒めを破ってしまった宗徒には時としてそのコミュニティから破門といって謂わば絶縁されてしまうことがあります。

更に国家同士の国際社会などでも無意味に他国に戦争を仕掛けたりする国家にはその国家との輸出入を取りやめる経済制裁などが時として発動されます。

ちなみに、このスパイトという行為はそのコミュニティの秩序や治安を維持するという意味で効果があり、抑止力と言う点で秩序や治安の維持に役に立っている部分があります（例：刑罰の存在で犯罪を抑止できる）。

しかしながらスパイト行為は基本として、そこの構成員の利害を基にしている為、マクロの視野からは過ちであるスパイト行為が行われることがあります。

例えば日本では治安維持法という悪法のもとに言論の自由に反する弾圧が行われましたし、ドイツのファシズムやロシアの粛清、中国の文化革命などでも罪のない多くの人々の命が奪われました。

必然的に何らかの組織に所属している私達は（この文章を読んでいるほとんどの人は日本国家に所属しているはずです）、スパイト行為を受けないようにコミュニティの規則を履行しながら、誤っていると感じたり、疑問を感じたスパイト行為であれば、是正していこうとする心構えが必要だと言えます。

フランスの新たなる結婚形式―フランス婚ＰＡＣＳ―

　筆者は安定戦略としての結婚を説明した際に、結婚そのものの制度も危ぶまれていると書き添えました。

その理由としては、日本の結婚制度を例に挙げると、結婚という言葉に女と氏という言葉が使われているように、結婚という制度は家と家というようなつながりが深く、現在の個人主義の進む社会では抵抗感を感じる人が少なくないことや、同様に同居義務や夫婦財産制、共働きなどが普通となりつつある社会の自立心の高い男女にとって敬遠されてしまうこと、結婚の契約解消である離婚に伴う費用や精神面の様々な困難などが挙げられます。

　ところで、そのような義務を縮小した新たなる結婚の形がフランスで現在行われており、ＰＡＣＳ―日本では一般にフランス婚と呼ばれています。

　その特徴はカップル契約の内容を結婚とは違って自由に作成することが出来ることや、どちらか一方の破棄だけで契約を解消することが出来ることなどで税制上の優遇措置も受けられるとあって、自立心の高い男女のゴールばかりでなく、結婚を思いとどまっていたカップルにとっての結婚の前階としても機能しているようです。

　ヨーロッパに広まりつつあるこの制度、日本で採用される日も遠くないかもしれません。

売春について

売春は傭兵や医者等と並んで最古の職業だったとされており、人類のベストセラー古典である聖書にも売春をした女性が登場しています。

そもそも売春という行為は人類に始まったことでないというのが最近の研究では明らかにされており、チンパンジーやゴリラなどの霊長類でもオスの攻撃を避け、食糧を分けてもらう為に性サービスを提供するという売春に似た行為が観察されています。

ちなみに筆者は組織戦略の項目で今人類が行っている様々な職業行為を分類していますが、売春は霊長類の社会ではオスの食糧、人間社会では男性の金銭を目当てにして行われていることを考えるとブルジョワ戦略と言えるでしょう。

ただし、人類における売春行為は古代神聖な儀式として神殿などで行われていたという記録が残っています。

確かに性欲を貯め込むことで自らの動物本能に苦しんできた男性達にとって彼らをわけ隔てなく受け入れ、その理性を取り戻させてくれる彼女たちはある意味で神聖な存在と言えるかもしれません。

実際、日本でも風俗業界で働き男性を鎮め安らぎを与える女性たちは時として男性達の間で聖女などの名称で呼ばれています。

解釈は様々ですが売春を2章で説明を行った１６の組織戦略で敢えて分類するならばブルジョワ戦略グループ内聖者戦略というのが妥当なのかもしれません。

ちなみに売春という行為は、狩猟採集から農耕という重労働を伴う生産形態への変化に伴って低下した女性の権威や性行為に関する規律に厳しく、生殖の為以外の性行為を認めないキリスト教の布教等によって社会で徐々に嫌悪の対象となっていたようですが、とはいえいかなる法律や宗教・文化も未だ売春を完全に廃止するには至っていないようです。

この先、売春という行為がどのように変化を遂げるのか筆者にはわかりませんが、一つだけ事実があります。

それは、売春という行為が一般社会からは生殖器の病気に罹り易く、下品で法に接触しかねない行為だと著しく忌避されていながらも、同時に多くの人々（主に男性）にとって必要とされ、普段社会では満たすことが出来ない生殖欲求の捌け口としてのセイフティーネットとして機能を果たしながら人間理性のグレーゾーンとして存在し続けていることです。

キリスト教の聖者戦略

筆者は聖職に就くという安定戦略の説明の際キリスト教について触れましたが、今現在最も明快な聖者戦略はキリスト教であると断言することが出来るでしょう。

キリスト教の何が最も明快かといいますと、その宗教メカニズムです。

キリスト教の信仰は、その信仰対象であるキリストが全人類への愛と引き換えに十字架に架けられて処刑されたという怖ろしい出来事をきっかけとして生まれています（キリストが実在していたかどうか等の問題については今は触れないことにします）。

キリスト教は、そのような人類への愛と引き換えに自らの命を犠牲にしたキリストと日々様々な罪を犯し続けながら生き続ける罪人である自己という関係性から成り立っているのです。噛み砕いて説明しますと、僕たちはみんな全人類の為に命を捨てるキリストのような存在にはなれないよね。でも、それはしょうがないことだし、キリストの磔によって全人類の罪は贖われたんだ。だから、僕たちはキリストみたいに自らの命を捨てなくてもいい。キリストを崇め奉りながら罪深い自らを戒めつつ生きていこうという宗教です。

つまり、キリスト教はキリストという聖者の犠牲を崇め奉ることで、罪深い自らを改めつつ他者を思いやる共同体を構築し、同時に自らが命を捨てるという自殺行為を回避する合理的な宗教であり、事実キリスト教では自殺が禁じられています。

このようにキリスト教はとてもわかり易い宗教であり、この明快さが世界にキリスト教が広く受け入れられている主な要因だと言えるでしょう。

しかし、完全な宗教かというと、それに疑問を唱えた人もいて、ニーチェは、キリスト教はキリストが完全な存在で自らが罪深い存在だという前提から成り立っており、これは奴隷宗教だと批判し、奴隷宗教の束縛から解放された超人の思想を掲げました。

筆者がここでキリスト教の是非について論じようとはもちろん思っていませんが、筆者個人の感想としましては、生殖行為を戒律で禁じられているキリスト教の高僧や修道士・修道女達の姿に尊敬しつつも少々気の毒に感じることがあります。

人類の進歩に伴って、このような宗教の在り方も何らかの方法で進歩していってもいいのではなかろうかと感じている今日この頃です。

コラム・LGBTと同性愛結婚について考える

筆者は同性愛について安定戦略番外編の項目で触れましたが、世界各国における同性愛の歴史について考察すると、どうやら同性愛は少なくとも人間にとっては自然発生のように起こった出来事であるらしいことが判明します。

然しながら古代には自然の現象として受け入れられていた同性愛は近代に向かっていくにつれて迫害を受けるようになります。

その発端となったのはキリスト教の布教で、初期は同性愛にわりあい寛容だったキリスト教でしたが、性に猥らなソドムの町が神の怒りを買って滅ぼされたり膣外射精を行ったオナンが主に殺されるなど性行為に関して厳格な記述が存在する聖書を主要な宗教文書とするキリスト教は１１７９年第3ラテラン公会議で罪として同性愛を禁じました（この問題は現在もキリスト教徒の多い国家などで問題となっていますが、最近ではキリスト教が同性愛に理解を示す傾向があるようです）。

更に産業革命後の合理性を重んじる社会では同性愛は罪であるばかりでなく病だという議論がされるようになり（ただ、この考え方にも一理あって、現在も脳や遺伝子などと同性愛との関連について研究が行われているようです）、ついにはナチスドイツにおいては同性愛が刑罰の対象となり、同性愛者が強制収容所へ送られ虐殺されました（この時同性愛者につけられたピンクの逆三角形は、迫害への反骨を示す同性愛者達のシンボルとなっています）。一方で第2次世界大戦の終了後は過去のあやまちの反省に立って同性愛者への理解が深まる傾向にあり、現在では同性愛が世界で認められていることはもちろん、ヨーロッパの数カ国やアメリカのいくつかの州、カナダ、南アフリカなどの国々で同性結婚が認められています。

ちなみに日本では今の時点では認められていませんが将来同性結婚が認められる可能性も十分にあります。

現在世界から注目を集めている様々な細胞に分化しうる万能細胞（ES細胞）では、どうやら男性から卵子を作ったり女性から精子を作ることも技術上は可能であるようなので、将来には同性愛結婚から生まれた二人の遺伝子を受け継ぐ子供が生まれる日がやってくるかもしれませんね。

ＬＧＢＴ運動といってレズビアン、ゲイ、バイセクシャル、トランスジェンダーに対する理解と共存の機運がこれかｒまお高まっていく事は間違いないでしょう。

シグナリングとマウンティングバトル

筆者は結婚した男女が結婚指輪を嵌めて自らが婚姻していることを周知させる行為について記述した際に、シグナリングという括弧書きを用いました。

このシグナリングという言葉はゲーム理論でも広く用いられている用語で、シグナルという言葉が、信号という名詞としての意味や合図を送るという動詞としての意味合いを持っているように、自らの情報を相手に何らかの方法で伝達することを意味します。

今回のケースでは男女が自らが婚姻しているという情報を指に結婚指輪を嵌めることで周囲に伝達しているわけですが、この行為の裏には男女が指輪を嵌め結婚していることを周知させることによって、他の男女からの余計な求愛行為を免れ、同時に自身が結婚していることによって周囲に信頼を与えようとする動機が存在しているわけです。

ところでシグナリングという行為は、上述した自身の優位を主張し、生存淘汰で優位に立とうとするマウンティングと密接な繋がりがあり多くのシチュエーションで用いられています。

例えば男性たちが自らの筋肉を鍛え、夏の砂浜や街中で敢えて自らの筋肉を露出するように闊歩するというのも、鍛え上げられた筋肉で自らの男性としての優位性を誇示しようとするシグナリングによるマウンティングですし、女性の化粧というシグナリングにも自らの美の魅力をアピールしようとする同様のマウンティングの意図が存在するでしょう。

更に、例えば暴力団に所属している人物が刺青を彫るというのも、自らがそのような団体に所属している事実を示し、周囲を威圧するためのシグナリングであると言えます。

男性が高級な車を所有したがったり、女性が高価なバッグや衣服で自らを飾ろうとする行為も、自らの地位や財力といったステータスを周囲に知らしめマウントをとるためのシグナリングであると言えます。

このように、人々は自らを誇示し、あるいは自らの身を守るため、意識無意識にシグナリングという戦略を行っているのです。

ところで、このマウンティングは人々の悩みや競争の種ともなっています。

その典型とも言えるのが学歴競争です。今の社会ではより合格難易度の高い大学に入ることが自らの知性を誇示し、その後の出世競争や恋愛競争などを勝ち抜く為に重要なファクターであると考えられているため、学校入学を巡って受験戦争と呼ばれるような競争が起きており、この競争が偏差値偏重の学歴社会という弊害を生み出す結果となっています。　もちろん、偏差値を上げる能力も生きていくうえでは必要なファクターかもしれませんが、創造性や機転、適応力など知性には様々な形があります。

様々な知性に注目する広い視野を手に入れることが今の私たちに求められていると言えるでしょう。

卵子核置換体外受精技術による不妊治療への期待

筆者は3章男性戦略と女性戦略の女性戦略の項目で女性の生殖能力の特徴を説明した際、女性の妊娠可能期間を祖母から教えられた33年と3月という風に定義づけましたが、個人差はあるにしても、『閉経』という妊娠や出産の能力の終焉が訪れるのが女性の持つ身体的な特徴です。

ところで、近年になって職場などにおける男女同権が進んで仕事に自らのやりがいを見出した女性が増え、女性が恋愛や結婚にあまり価値を感じなくなり、そうこうしている内に年齢も出産にとって不利と言われる４０歳を超え、閉経を迎えて結果として少子化を推進しているという現象が発生しています。

もちろん女性が社会で活躍することは社会にとっても有益で喜ぶべき出来事なのですが、それが原因で少子化が進み、女性にとっても子孫を残すという生物としての本義を果たせず、子供が減って社会全体の活気が無くなってしまっては本末転倒といえるでしょう。

そこで私が今期待しているのは医学を用いた少子化対策です。英科学誌ニュー・サイエンティスト誌によってイギリスでミトコンドリア病の治療の為に核移植した卵子を精子と体外受精し子供を授かることに成功しました。

これは生命の新たなる暁です。これは即ち核移植する体細胞さえあれば、つまり閉経した女性でも子供を残せる事が証明されたのです。同様にトランスジェンダーの男性も卵子に核移植することにより、愛する男性との間に子孫を遺せる可能性についても指摘されています。これは極めて取り扱いに注意し、著者がこれまで記してきた進化社会学的な倫理に沿う形で用いられなければなりませんが、同時に一刻も早く技術が定着し、卵子間核置換と体外受精の技術によってあらゆる人に子孫を遺せる可能性と権利が保障される日が訪れることを祈っていますし、もしも著者に子供が授かったらこの技術の普及と治療に携わってもらいたいと心に決めています。蛇足でしたが人類に新たなる夜明けの光はもう輝きつつあります。向上心と希望を持って日々の暮らしに取り組みましょう。

生命保存確率＝淘汰生存確率×環境生存確率

不死やクローンを作成出来るようにならない限り生命は必ず死を迎える運命にあり、自己分裂によって増殖する原始生物を除いて異性との間に自身の複製（正確には半複製）である子孫を残し、その子孫が再び子孫を残すことを延々と続けていくことだけが自己の生命を不完全ながら保存していく唯一の方法となります。

ところで当然ながら実際は全ての生命が自己を保存出来るとは限らず、多くの生命が自己保存を行う前に何らかの原因で死滅してしまいます。人間においても残念なことに子孫を残す前に亡くなってしまう方々は世に多くいらっしゃいます。

この生命保存確率は淘汰生存確率×環境生存確率で表すことが出来ます。

淘汰生存確率とはこの式の際、生命自体が配偶子との間に子孫を残せる確率でそれはその生命が生存しうる環境が存在する確率です。

ところでこの生命保存には多くの困難が存在しています。

まず淘汰生存確率ですが今の私達を取り巻く社会が示しているとおり、最も文明の発達した平等の権利を重んじる人間においても不完全な今の社会では全ての人々が子孫を残すことが出来ていません。

更にもし淘汰生存、つまり子孫を残すことに成功したとしても環境生存確率という更なる暗礁が私達を待ち構えています。例を挙げると恐竜という種は大昔生物の頂点に立ち繁栄を誇っていましたが巨大隕石の衝突によっていともあっけなく滅んでしまいました。

人間にとってもこのような事態は起こりうることであり、そればかりか私達を照らす太陽や私達の住む地球、そしてそれら全てを包有する宇宙さえもが長期的に死を迎えることが科学の発達によって今明らかになって来ています。つまり今のままだと天文学的長期スパンで考えた時、人間の環境生存確率は0パーセントであり、０に何を掛けても0なのでゆえに生命保存確率も0パーセントになってしまうと考えられているのです。

ところで人生に役立つゲーム理論4章で論述を行った進化的に安定した戦略(Evolutionarily Stable Strategy) を数値的に表すと生命保存確率が最も高くなる淘汰生存確率×環境生存確率の組み合わせとなります。

ところでこの公式は様々な場面に応用可能です。例えばどこかの企業（業界）に就職する際にあなたが就職した企業（業界）でリストラや出世競争に生き残っていける確率（淘汰生存確率）×その企業や業界があなたの退職まで生き残っていける確率（環境生存確率）を考え、その数値が最も高い企業に就職するといいのです。

生命保存確率＝淘汰生存確率×環境生存確率、是非とも記憶してください。

後書き─有意義な人生の為に

今回の著作では人間の行うゲーム理論の基礎となるタカ派、ハト派、ブルジョワ、聖者という4つの基本戦略とマトリックス、組織戦略、生殖能力の異なりより分析した男女それぞれの戦略の基本、結婚などの安定戦略、そしてゲーム理論史観による人類の発展の説明と、人生戦略の分析テストを行いました。

どんな人生を歩もうとも、全部手に入るわけではなく、得れば、同時に失ってしまう。ただ、選択の自由は与えられている。

みんな不幸だが、みんな幸福だという事実をみなさんが今著を読まれることで理解していただき、有意義な人生を送ってくれればありがたいと思います。

それでは皆さんの有意義な恋愛と人生を祈ります！

主な参考文献

『男と女』Ｗ・ヴィックラー、Ｕ・ザイプト著、日高俊隆監修、福井康雄・中島康弘訳（産業図書）

『貨幣・欲望・資本主義』佐伯啓思（新書館）

『結婚の起源』ヘレン・Ｅ・フィッシャー著、井沢紘生・熊田清子訳（どうぶつ社）

『現代思想の冒険者たち１１バタイユ―消尽―』湯浅博雄（講談社）

『交換の社会学―Ｇ・Ｃ・ホーマンズの社会行動論』橋本茂（世界思想社）

『交換と権力：社会過程の弁証法社会学』ピーター・Ｍ・ブラウ著、間場寿一ほか訳（新曜社）

『図説お金の歴史全書』ジョナサン・ウィリアムズ編、湯浅赳男訳（東洋書林）

『資本主義世界の成立』藤瀬浩司著（ミネルヴァ書房）

『社会政策の歴史』小川喜一（有斐閣選書）

『宗教の理論』ジョルジュ・バタイユ著・湯浅博雄訳（筑摩書房）

『聖書』（日本聖書協会）

『世界軍事史』小沢郁朗（同成社）

『世界経済史』中村勝己（講談社）

『世界宗教史』ミルチア・エリアーデ著（筑摩書房）

『世界の社会保障』柴田嘉彦（新日本出版社）

『世界の大思想３２―ヤスパース―歴史の起源と目標』カール・ヤスパース（河出書房新社）

『贈与論』マルセル・モース著、有地亨訳（勁草書房）

『農耕の起源、ライフ人類１００万年』ジョナサン・ノートン・レオナード著、タイムライフブックス編集部編、板橋礼子訳（タイムライフブックス）

『農耕の起源と人類の歴史』フィイリップスミス著、戸沢充則監訳・河合信和訳（有斐閣選書）